

BIOQEASE BIOMOLÉCULAS E BIOQEASE METABOLISMO: JOGOS DE TABULEIRO COMO FERRAMENTAS AUXILIARES NO ENSINO DE BIOQUÍMICA

XXVIII Encontro de Iniciação à Docência

Caio Correia de Almeida Soares, Marjory Lima Holanda Araujo

As disciplinas de bioquímica de nível superior são relatadas pelos estudantes como disciplinas de conteúdos extensos e complexos, os quais são difíceis de serem assimilados em aulas expositivas. Por outro lado, as metodologias ativas de ensino, além de facilitarem o aprendizado por serem interativas, despertam no aluno a importância dos temas para às situações práticas do cotidiano e da atuação profissional. Nesse contexto, o objetivo do presente trabalho foi desenvolver dois jogos de tabuleiro focados nos temas biomoléculas e metabolismo como metodologias ativas de ensino de bioquímica para estudantes de diferentes cursos de graduação da UFC. Um jogo de quebra-cabeças de estruturas químicas de biomoléculas, aliado ao jogo de dados, perguntas e respostas foi pensado para o tema Biomoléculas, podendo ser jogado individualmente ou em equipes que competem entre si. Já para o tema Metabolismo foram exploradas 3 vias metabólicas e a integração entre elas em um percurso movimentado por jogo de dados, podendo ser jogado individualmente ou em equipes, que competem entre si para avançarem as casas e chegarem ao final do percurso por meio do acerto de perguntas dos conteúdos de metabolismo. Para confecção dos tabuleiros foram aplicados elementos visuais utilizando o software Corel Draw, artifícios e dicas integrando os conteúdos de bioquímica às situações reais. Os jogos foram denominados BioqEase Biomoléculas e BioqEase Metabolismo e foram aplicados em duas turmas de introdução à bioquímica, para um total de 29 estudantes, os quais responderam positivamente quanto ao potencial do jogo em facilitar o aprendizado, principalmente pela necessidade das equipes interagirem e discutirem as respostas das perguntas, contribuindo para o aprendizado de bioquímica.

Palavras-chave: Jogos. Bioquímica. Aprendizagem. Interação.